

# REGLAMENT DEL SEGON CAMPIONAT D'SCRABBLE DE LES TERRES DE L'EBRE

## I DISPOSICIONS GENERALS

### 0. Regles del joc

El Segon Campionat d'Scrabble de les Terres de l'Ebre, basat en les normes i reglaments establerts per la Unió Faristolaire (UF), preveu un total de tres rondes de partides entre quatre jugadors.

El resultat de cada partida indicarà la classificació general, atorgant 1, 2, 3 i 4 punts a cada jugador segons la seva classificació. En cas d'empat en punts totals, es tindrà en compte la suma de punts aconseguits per partida.

Les bases es regiran per les instruccions de l'**Scrabble** o l'**Intelect**, a excepció de les que es modifiquin a continuació.

## II DESENVOLUPAMENT DE LA PARTIDA

### 1. Verificació de fitxes

Els jugadors podran verificar la quantitat i distribució de les lletres (cent fitxes) abans de començar la partida; no s'acceptaran reclamacions posteriors.

### 2. Anotacions

No es permet l'ús d'audífons, computadores, agendes electròniques o cap altre aparell similar, i no es pot tenir cap tipus d'anotació (llibres, apunts, etc.) sobre la taula abans de començar la partida, encara que sí que se'n poden fer mentre es jugui. A mesura que es vagin succeint les tirades, els jugadors han d'anar escrivint les paraules que constituïxin al full d'anotacions, juntament amb la puntuació aconseguida, que efectuaran en veu alta per tal que se n'assabentin tots els altres jugadors.

### 3. Inici de la partida

Per formar una paraula s'han de combinar dues o més fitxes i s'han de col·locar al tauler, horitzontalment o vertical. Per decidir qui farà la primera de les tirades, que se seguiran sempre cap a la dreta -és a dir, al contrari del sentit de les agulles del rellotge-, tots els participants han de retirar set fitxes de la bossa: començarà qui hagi tret la lletra més propera al final de l'alfabet. El primer jugador, que obtindrà doble puntuació de la primera tirada, està obligat a posar una de les lletres a la casella central del tauler; la resta de tirades s'han de constituir a partir de com a mínim una lletra que ja hi estigui col·locada.

### 4. Reposició de lletres

El jugador ha de sostenir la bossa amb la mà contrària a la que utilitzarà per extraure les fitxes, sempre a una distància que no li permeti veure-les, i en retirarà tantes com necessiti per arribar a set al seu faristol.

Què passa si un jugador retira accidentalment una o més fitxes de les necessàries?

- 4.1 En cas que no hagi col·locat al faristol les lletres extretes, el jugador següent elegirà a l'atzar les lletres sobrants (sempre que no es vegin) i les retornarà a la bossa.
- 5.2 En cas que les hagi col·locat al faristol, el jugador següent elegirà a l'atzar les lletres sobrants, entre totes les del faristol, i les retornarà a la bossa.
- 5.3 En cas que el jugador hagi vist les lletres extretes de més, els altres jugadors també tenen dret a veure-les.

## 5. Escarrassos


Els escarrassos es poden emprar en substitució de qualsevol altra lletra.

- 5.1 El jugador que col·loca un escarràs ha d'indicar la lletra que representa, la qual no es pot modificar durant la partida. Es poden utilitzar els dos escarrassos en una paraula.
- 5.2 El valor dels escarrassos com a lletra és de zero punts, encara que no afecten el valor de la paraula en què apareixen.
- 5.3 Com que es poden emprar en substitució de qualsevol lletra, els escarrassos poden reemplaçar una lletra que ja hagi sortit abans.

## 6. Dígrafs

Els dígrafs NY, L·L i QU (de vegades escrit Q) consten com a una única fitxa; per tant, no es permet usar dues fitxes per formar-los.

Exemple: - el mot *il·lús* s'ha de formar amb 4 fitxes: 

- el mot *que* s'ha de formar amb dues fitxes: 

## III RECOMPTE DE PUNTS

### 7. Valor de les caselles amb puntuació extra

Les puntuacions extres de lletres i paraules s'apliquen només el primer cop que una fitxa ocupa la casella en qüestió. Posteriorment, les fitxes que ocupen aquestes caselles compten simplement pel seu valor facial.

### 8. Paraules simultànies

Quan en un mateix torn el jugador forma dues o més paraules noves, ha de sumar-ne la puntuació de totes. Les lletres comunes a dues paraules es compten a cada paraula.

### 9. Premi per SCRABBLE

Quan un jugador col·loca les 7 fitxes del seu faristol en un sol torn, aconsegueix un *scrabble*, cosa que li atorga 50 punts extres, que sumarà a la puntuació que obtingui en aquest torn.

## **IV COL·LOCACIÓ DE FITXES AL TAULER**

### **10. Inici de la partida**

Quan comença el joc, el primer jugador ha de col·locar una fitxa a la casella central obligatòriament. Després, la resta de tirades s'han de constituir a partir de com a mínim una lletra que ja hi estigui col·locada.

### **11. Posició de les lletres**

La posició de les lletres només es pot modificar abans de començar el recompte de la puntuació obtinguda.

### **12. Fitxa col·locada**

Qualsevol fitxa que l'oponent hagi vist col·locada sobre el tauler s'ha de jugar obligatòriament.

### **13. Sanció per incompliment**

Si el jugador no pot, o no vol, complir els articles 10, 11, i 12, haurà de retirar les fitxes del tauler i passar en el seu torn.

## **V CANVI DE FITXES**

### **14. Canvi de fitxes**

14.1 Un jugador pot utilitzar el torn per canviar alguna o totes les fitxes del seu faristol, sempre que quedin almenys set fitxes a la bossa, encara que llavors no podrà tirar. Si ho vol fer, primer ha d'anunciar en veu alta quantes fitxes desitja canviar i després les ha de deixar cap per avall sobre la taula, n'ha d'agafar tantes de noves com hagi deixat i ha de col·locar les rebutjades dintre de la bossa.

14.2 En cas que un jugador tingui set vocals o set consonants al seu faristol, podrà fer un canvi optatiu de fitxes sense perdre el torn. Aquest canvi, que es podrà fer en tot moment, encara que només quedi una fitxa al sac, cal fer-lo canviant totes les fitxes. Si ho vol fer, ha de mostrar el faristol amb les set vocals o consonants, les ha de ficar totes a la bossa i, després d'haver-la remenat, n'ha de traure set fitxes noves.

### **15. Passar en el torn**

Està permès passar en qualsevol moment del joc, sense canviar fitxes, dient "passo".

### **16. Recompte de fitxes**

En qualsevol moment es pot comptar el nombre de fitxes restants a la bossa palpant-les per fora. Si es decideix confirmar la quantitat de fitxes restants comptant-les per dins, s'haurà de fer amb el consentiment de tots els jugadors i s'haurà de demanar als supervisors que se n'encarreguin.

## **VI CONTROL DEL TEMPS**

### 17. Duració de la partida

El temps màxim de duració d'una partida serà d'una hora.

### 18. Duració d'un torn

La duració dels torns serà de màxim tres minuts i estarà regulada per rellotges de sorra.

### 19. Final d'un torn

El jugador compta els punts obtinguts i els anuncia en veu alta. Quan els altres jugadors n'hagin verificat la puntuació, l'anotará al full d'anotacions. Llavors es considera el torn acabat i comença el següent.

## VII IMPUGNACIONS, RECLAMACIONS I CONSULTES

### 20. Acceptació o impugnació d'una paraula

Després de fer una paraula, el jugador l'ha de pronunciar i n'ha de comptar el resultat en veu alta, de manera que la resta de jugadors se n'assabentin. Els altres jugadors poden llavors posar-ne en dubte la validesa preguntant-ho al jurat, però sempre abans que comenci el torn següent; si la paraula és inacceptable o incorrecta, el jugador que l'ha format haurà de retirar-la del tauler i retornar les fitxes al faristol, i perdrà el torn.

Si els jugadors dubten d'una paraula després que ja n'hagi passat el torn, ja no podran reclamar res i tots els punts obtinguts en les tirades posteriors seran vàlids, per molt que s'hagin construït paraules sobre d'altres d'inacceptables o d'incorrectes.

Després de cada partida, però, el jurat repassarà tots els fulls d'anotacions dels participants i els restarà la puntuació de les paraules que no siguin vàlides.

### 21. Consultes

Tots els jugadors podran consultar al jurat, sempre que en tinguin dubte, l'**acceptació** d'una paraula (poden consultar si s'accepta, per exemple, la paraula *Miravet* -si no recorden les regles, que no l'acceptarien perquè és un nom propi o la paraula *apegar* -si no estan segurs de si s'accepta o no perquè no és un mot estàndard, que en aquest cas s'acceptaria), però no podran consultar-ne la **correcció** (és a dir, no es pot preguntar si *col·laborar* porta el geminada o no). Si anoten una paraula inacceptable o incorrecta, doncs, i els altres participants no en diuen res, correran el risc que sigui despuntuada posteriorment.

## VIII TEXTOS OFICIALS I PARAULES ACCEPTADES

### 22. Textos oficials

El diccionari oficial és el **Gran Diccionari de la Llengua Catalana (GDLC)** de l'editorial Enciclopèdia Catalana (primera edició: 1998). Totes les paraules vàlides han de sortir en aquest diccionari, o en edicions posteriors, per tal de garantir-ne una explicació, definició o equivalència i correcció.

## 23. Paraules acceptades

Només s'accepten les **entrades** i les **conjugacions verbals** que constin **en el diccionari oficial**, que admet tant paraules estàndards (àmbit general) com paraules dialectals (àmbit baleàric, nord-occidental o valencià). S'acceptarà, doncs, qualsevol paraula flexionada (substantius, adjectius, verbs, etc.), sempre que surti al diccionari i sigui reconeguda (*home, homenots, cansadeta, cantar, cantarem, whisky, insistixo*), però no s'acceptaran noms propis (*Montserrat* -però sí *montserratí-*, *Ebre* -però sí *riberenca-*, *Martí* -però sí *martinencs*), abreviatures, sigles, símbols o afixos que no estiguin lexicalitzats (*av., CAP, kg, pre-, -ona* -però sí *làser, sida*), etc.

## IX FINAL DE LA PARTIDA

### 24. Acabament d'una partida

La partida finalitza quan:

- 24.1 Cap jugador pot col·locar fitxes al tauler. En aquest cas, tots els jugadors restaran de la seva puntuació corresponent la puntuació de les fitxes que els queden al faristol.
- 24.2 Tots els jugadors passen durant dos torns consecutius (canviar lletres no es considera passar) o no col·loquen cap fitxa al tauler durant tres torns consecutius. En aquest cas, tots els jugadors restaran de la seva puntuació corresponent la puntuació de les fitxes que els queden al faristol.
- 24.3 Un jugador col·loca totes les fitxes del faristol i a la bossa ja no en queden més. En aquest cas, els altres jugadors restaran de la seva puntuació corresponent la puntuació de les fitxes que els queden al faristol i aquestes puntuacions se sumaran a la de qui ja ha acabat.
- 24.4 S'acaba el temps total permès per a la partida, és a dir, una hora. En aquest cas, la puntuació de tots els jugadors romandrà sense restar-ne la puntuació de les fitxes que els queden al faristol.

## X ARBITRATGE

### 25. Decisions del jurat

El jurat haurà d'esforçar-se al màxim per tal que els seus judicis siguin absolutament objectius i d'acord amb el diccionari oficial i aquestes regles, que s'han de considerar el criteri principal del campionat.